

## Sistem Informasi Pengajaran Penulisan Bahasa Inggris Bagi Mahasiswa Berbasis Web Zulfi Azhar<sup>1)</sup>, Jeperson Hutahaeon<sup>2)</sup>

<sup>1,2)</sup>Program Studi Sistem Informasi, STMIK Royal Kisaran

E-mail : [zulfi\\_azhar@yahoo.co.id](mailto:zulfi_azhar@yahoo.co.id)<sup>1)</sup>, [jepersonhutahaeon@royal.ac.id](mailto:jepersonhutahaeon@royal.ac.id)<sup>2)</sup>

**Abstract** - By leveraging current technological, information and communication developments, the authors intend to draft an English-language information system at STMIK Royal Kisaran. So that every student can get knowledge and teaching English specifically in writing program easily and do not have to deal directly with Lecturers. This method uses OOAD (Object Oriented Analysis Design), where this method can be developed for all students using the internet, so that every student can learn English at school, at home and can be used at any time. The design of this information system contains subject matter for students that discusses grammar, tenses and vocabulary with text, pictures, videos, articles and questions about practice questions. With the design of this English education information system, the ability of users, especially students can be better.

**Keywords:** English, internet, OOAD, students, design of information systems

**Abstrak** - Dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi saat ini, penulis bermaksud untuk membuat rancangan sistem informasi berbahasa Inggris di STMIK Royal Kisaran. Sehingga setiap mahasiswa bisa mendapatkan pengetahuan dan pengajaran bahasa Inggris secara khusus dalam menulis program dengan mudah dan tidak harus berhadapan langsung dengan Dosen. Metode ini menggunakan OOAD (Object Oriented Analysis Design/Desain analisis berorientasi objek,) dimana metode ini dapat dikembangkan untuk semua mahasiswa dengan menggunakan internet, sehingga setiap mahasiswa bisa belajar bahasa Inggris di sekolah, di rumah dan dapat digunakan setiap waktu. Rancangan sistem informasi ini berisi materi pelajaran untuk mahasiswa yang membahas tentang tata bahasa, tenses dan vocabulary dengan berisi teks, gambar, video, artikel dan pertanyaan berisi soal latihan. Dengan adanya rancangan sistem informasi pendidikan bahasa Inggris ini, maka kemampuan penggunaannya terutama mahasiswa bisa lebih baik.

**Kata kunci** : Bahasa Inggris, internet, OOAD, mahasiswa, Rancangan sistem informasi

### 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi mengharuskan semua orang untuk berperan aktif untuk membawa perubahan secara cepat yang dapat disajikan secara efisien dan efektif. Hal ini akan memberi kemudahan bagi pengguna teknologi informasi dalam proses pembelajaran dan berintraksi satu dengan yang lainnya. Penggunaan teknologi yang modern dapat mempercepat perkembangan secara efektif, dalam menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas untuk mengelola data dan sumber informasi yang berpengaruh begitu besar terutama dalam pendidikan khususnya dalam penguasaan berbahasa Inggris. Teknologi harus di dukung dengan kemampuan tenaga pengajar yang mahir dan handal sebagai pencapaian sistem dalam kegiatan belajar mengajar dalam pencapaian tujuan (*goal*) di setiap institusi pendidikan.

STMIK Royal adalah Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer, yang telah menerapkan berbagai bentuk pembelajaran menggunakan dengan teknologi informasi. Materi yang akan diberikan untuk perangkat pembelajaran ini adalah materi analisa dan perancangan sistem yang mencakup keseluruhan materi. Perangkat pembelajaran ini dirancang bukan hanya untuk menggantikan fungsi seorang pengajar melainkan untuk membantu proses belajar mengajar yang sudah

berjalan agar tidak terlalu monoton. Juga membantu penggunaannya untuk dapat belajar di waktu luang agar dapat lebih memahami materi yang diajarkan dalam kegiatan berbahasa Inggris di STMIK Royal Kisaran.

Penguasaan materi khusus bahasa Inggris merupakan program pelajaran tambahan dalam matakuliah Bahasa Inggris untuk memberikan peran aktif mahasiswa dalam penguasaan bahasa Inggris secara tepat. Bahasa Inggris mempunyai karakter yang unik, diperlukan bagaimana strategi yang baik dalam menguasai bahasa tersebut dengan cara yang mudah.

Penelitian ini akan memberikan pengajaran tentang penulisan (*writing*) berdasarkan *tenses*, secara benar dengan menggunakan media internet.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode OOAD (*object oriented analysis design*) merupakan cara baru dalam memikirkan suatu masalah dengan menggunakan model yang dibuat menurut konsep sekitar dunia nyata.

Berdasarkan hal-hal yang telah dijelaskan di atas maka tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah menghasilkan analisa dan perancangan aplikasi pengajaran bahasa Inggris berbasis web dan juga untuk membantu belajar bahasa Inggris dengan memahami *structure* bahasa Inggris bagi mahasiswa.

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan mahasiswa dalam penulisan bahasa Inggris dalam kegiatan ekstra kurikuler

## 1. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Sistem

Definisi sistem berkembang sesuai dengan konteks di mana pengertian sistem itu digunakan. Berikut akan diberikan beberapa definisi sistem secara umum :

1. Kumpulan dari bagian-bagian yang bekerja sama untuk mencapai tujuan yang sama.
2. Sekumpulan objek-objek yang saling berelasi dan berinteraksi serta hubungan antar objek bisa dilihat sebagai satu kesatuan yang dirancang untuk mencapai satu tujuan.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa suatu sistem adalah sekelompok unsur yang saling berhubungan dan mempunyai maksud tertentu, untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem juga merupakan kumpulan dari beberapa elemen yang saling berintegrasi untuk mencapai tujuan tertentu. Elemen-elemen yang mewakili suatu sistem secara umum adalah masukan (input), pengolahan (processing) dan keluaran (output).

Penjelasan dari komponen sistem tersebut adalah sebagai berikut:

1. Masukan (input) yaitu suatu bagian yang dimasukkan ke dalam sistem.
2. Pengolahan (processing) yaitu suatu pengolahan yang akan mengubah masukan menjadi keluaran.
3. Keluaran (output) yaitu hasil yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna.

### 2.2 Siklus Hidup Pengembangan Sistem

System Development Life Cycle adalah konsep yang menyatakan bahwa setiap proyek pengembangan sistem akan memiliki proses atau siklus hidup yang pada dasarnya sama yaitu analisis sistem, dan implementasi. Tahapan utama siklus hidup pengembangan sistem terdiri dari:

1. *System Planning*  
Perencanaan sistem menyangkut estimasi dari kebutuhan-kebutuhan fisik, tenaga kerja dan dana yang dibutuhkan untuk mendukung pengembangan sistem ini.
2. *System Analysis*  
Membuat analisis aliran kerja manajemen yang sedang berjalan.
3. *Systems Design*  
Secara Umum dan Secara Terinci: membuat desain aliran kerja manajemen dan desain pemrograman yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi.

### 4. System Selection

Tahap seleksi sistem merupakan tahap untuk memilih perangkat keras dan perangkat lunak untuk sistem informasi.

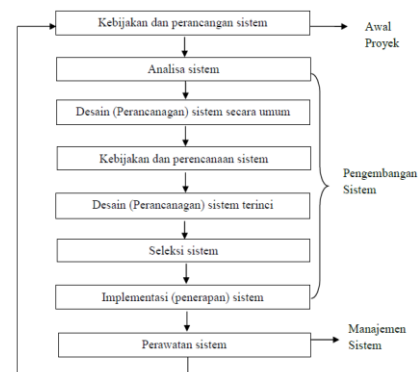
### 5. Implementation

Merupakan tahap meletakkan sistem supaya siap untuk dioperasikan.

### 6. System Implementation & Maintenance

Tahap yang mendukung operasi sistem informasi dan melakukan perubahan atau tambahan fasilitas.

Di bawah ini adalah siklus hidup pengembangan sistem.



Gambar 1. System Development Life Cycle

### 2.3 Karakteristik Sistem

Karakteristik sistem adalah sistem yang mempunyai komponen-komponen, batas sistem, lingkungan sistem, penghubung, masukan, keluaran, pengolah dan sasaran. Untuk lebih jelasnya dibawah ini diuraikan apa-apa saja yang merupakan karakteristik sistem.

#### 1. Komponen

Elemen-elemen yang lebih kecil yang disebut subsistem, misalkan sistem komputer terdiri dari sub sistem perangkat keras, perangkat lunak dan manusia. Elemen-elemen yang lebih besar yang disebut supra sistem. Misalkan bila perangkat keras adalah sistem yang memiliki sub sistem CPU, perangkat I/O dan memori, maka supra sistem perangkat keras adalah sistem komputer.

#### 2. Boundary (Batasan Sistem)

Batas sistem merupakan daerah yang membatasi antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya. Batas sistem ini memungkinkan suatu sistem dipandang sebagai suatu kesatuan. Batas suatu sistem menunjukkan ruang lingkup dari sistem tersebut.

#### 3. Environment (lingkungan Luar Sistem)

Lingkungan dari sistem adalah apapun di luar batas dari sistem yang mempengaruhi operasi sistem. Lingkungan luar sistem dapat

bersifat menguntungkan dan dapat juga bersifat merugikan sistem tersebut. lingkungan luar yang menguntungkan merupakan energi dari sistem dan dengan demikian harus tetap dijaga dan dipelihara. Sedang lingkungan luar yang merugikan harus ditahan dan dikendalikan, kalau tidak akan mengganggu kelangsungan hidup dari sistem.

#### 4. Interface (Penghubung Sistem)

Penghubung merupakan media perantara antar subsistem. Melalui penghubung ini memungkinkan sumber-sumber daya mengalir dari satu sistem ke subsistem lainnya. Output dari satu sub sistem akan menjadi input untuk sub sistem yang lainnya dengan melalui penghubung. Dengan penghubung satu sub sistem dapat berinteraksi dengan sub sistem yang lainnya membentuk satu kesatuan.

#### 5. Input (Masukan)

Masukan adalah energi yang dimasukkan ke dalam sistem. Masukan dapat berupa maintenance input dan sinyal. Maintenance input adalah energi yang dimasukkan supaya sistem tersebut dapat beroperasi. Sinyal input adalah energi yang diproses untuk didapatkan keluaran.

#### 6. Output (Keluaran)

Keluaran adalah hasil dari energi yang diolah dan diklasifikasikan menjadi keluaran yang berguna dan sisa pembuangan. Keluaran dapat merupakan masukan untuk subsistem yang lain atau kepada supra sistem.

#### 7. Proses (Pengolahan Sistem)

Suatu sistem dapat mempunyai suatu bagian pengolah atau sistem itu sendiri sebagai pengolahnya. Pengolah yang akan merubah masukan menjadi keluaran. Suatu sistem produksi akan mengolah masukan berupa bahan baku dan bahan-bahan yang lain menjadi keluaran berupa barang jadi.

#### 8. Objective and Goal

Suatu sistem pasti mempunyai tujuan atau sasaran. Kalau suatu sistem tidak mempunyai sasaran, maka operasi sistem tidak akan ada gunanya. Sasaran dari sistem sangat menentukan sekali masukan yang dibutuhkan sistem ke subsistem lainnya. Output dari satu sub sistem akan menjadi input untuk sub sistem yang lainnya dengan melalui penghubung. Dengan penghubung satu sub sistem dapat berinteraksi dengan sub sistem yang lainnya membentuk satu kesatuan. Suatu sistem dikatakan berhasil bila mengenai sasaran atau tujuannya.

#### 2.4 Pengertian Perancangan Aplikasi

Pengertian Perancangan Aplikasi merupakan konsep merancang multimedia yang berbentuk aplikasi multimedia yang akan dibuat. Untuk dapat merancang konsep dalam membuat

aplikasi multimedia dibutuhkan kreatifitas. Kreatifitas adalah kemampuan untuk menyajikan gagasan atau ide baru. Sedangkan inovasi merupakan aplikasi dari gagasan atau ide baru tersebut. Untuk menciptakan ide yang orisinal tidaklah mudah, maka dapat digunakan beberapa teknik untuk menciptakan ide, yaitu penyesuaian (adaptasi), multimedia yang telah ada dianggap belum sesuai dengan lingkungan yang dituju.

#### 2.5 Pengajaran Menulis

Menulis bahasa Inggris adalah bagian dari pengajaran bahasa di mana berfungsi sebagai alat penting dalam belajar di mana sebagian besar mahasiswa memperluas pengetahuan mereka tentang elemen bahasa yang digunakan yang sebenarnya. Seperti yang dinyatakan oleh Ploeger, ini adalah tindakan untuk menemukan apa yang penulis ketahui dan rasakan tentang sesuatu dan mengkomunikasikan pengetahuan itu kepada pembaca. K.M Ploeger (2000: 73) Artinya tulisan bahasa Inggris merupakan kesempatan untuk mengekspresikan sesuatu, menjelaskan, menggali gagasan serta berbagai tindakan untuk mengklaim orang lain.

Dalam tujuan pendidikan, menulis sangat berguna bagi pelajar bahasa kedua untuk mendapatkan kompetensi dan keterampilan fungsional. Oleh karena itu, bahasa Inggris adalah salah satu mata kuliah yang harus dikuasai guna mengetahui bahasa tulisan atau disebut juga dengan istilah (*written Language*) khususnya dalam penerapan pembelajaran bahasa Inggris.

Roy Green (2014: 2) menyatakan bahwa Menulis adalah produk yang menunjukkan kualitas pembelajaran anda, Jadi, menulis adalah produk penting pemikiran anda yang memberikan bukti tentang apa yang telah anda pelajari dari hasil untuk menilai kualitas pembelajaran yang anda berikan. Ada umpan balik untuk membantu kita belajar lebih banyak dari pengalaman. Ini adalah bagian yang sangat penting dari siklus belajar. Menulis adalah produk yang menentukan seberapa banyak dan seberapa baik kita mengerti dan dapat menempatkan kasus kita, dan yang akan merupakan dasar yang substansial pada penilaian kita.

Alasan untuk mengajar menulis kepada mahasiswa bahasa Inggris sebagai bahasa asing meliputi penguatan, pengembangan bahasa, gaya belajar, dan yang terpenting adalah menulis sebagai keterampilan dengan sendirinya. Menurut Hyland (2002: 105) ada banyak keuntungan dari pengajaran menulis seperti:

1. Latihan wacana: membantu peserta didik membangun cara untuk terlibat dalam

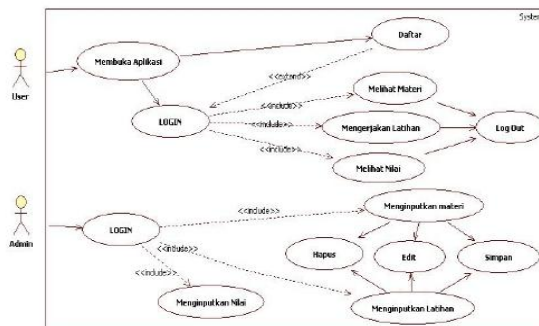
- interaksi lisan dan tulisan dengan merangsang kata-kata yang sebenarnya
2. Belajar menulis: memberi kesempatan untuk menggunakan genre dalam kondisi realistis. Kesadaran retorik meningkat: mendorong pemahaman kebutuhan pembaca dan tulisan sebagai sarana untuk mencapai tujuan sosial dan persuasif
  3. Keterlibatan yang termotivasi: Berikan alasan kepada siswa untuk menuliskan berdasarkan kebutuhan dan minat mereka saat ini.
  4. Keterlibatan kooperatif: mewajibkan siswa untuk bekerja dengan orang lain untuk mengumpulkan data, bertukar informasi dan mengambil keputusan.
  5. Kontrol peserta didik: menawarkan kesempatan kepada peserta didik untuk menentukan alur dan strategi mereka sendiri untuk mencapai tujuan dengan ditetapkannya stimulasi. Umpan balik yang sesungguhnya: mengharuskan mahasiswa untuk segera merespon menilai keefektifan komunikasi mereka dan mengembangkan kepekaan terhadap pembaca penyajian tulisan diintegrasikan dengan keterampilan lainnya. Misalnya, membaca instruksi memimpin diskusi struktur bagian bacaan. Setelah membaca kegiatan, para mahasiswa ditugaskan untuk mengembangkan sebuah esai berdasarkan struktur yang mereka dapatkan dalam aktivitas membaca. Singkatnya, semakin banyak mahasiswa membaca, semakin lancar mereka menulis. Dalam pembelajaran menulis mahasiswa dapat memusatkan diri pada hasil tulisan atau proses penulisan itu sendiri. Jeremy Harmer (2007: 286) untuk mendapatkan hasil tulisan atau komposisi yang lebih baik, mahasiswa dihadapkan pada proses penulisan. Sementara itu, dalam proses penulisan mahasiswa akan fokus pada menghasilkan ide dan menyusun tulisan secara koheren (tahap pratulis), merevisi teks, mengedit tata bahasa dan menghasilkan produk akhir. H. Douglas Brown (2001: 335) Demikian pula Harmer mengklasifikasikan prosesnya menjadi: (1) prapenulisan, (2) penyusunan, (3) revisi, (4) pengeditan, (5) penerbitan.
  1. Prapenulisan  
Prapenulisan adalah cara untuk mulai menulis yang mencakup kegiatan untuk menemukan topik, menghasilkan gagasan, merencanakan konten dan organisasi. Penelitian ini difokuskan pada tahap awal penulisan ini. Kegiatan ini mengharuskan mahasiswa mengumpulkan, memperoleh, atau mengembangkan gagasan untuk tulisan dengan tepat.
  2. Penyusunan  
Susunan adalah semacam latihan padasusunan akhir. Susunan ini didasarkan pada gagasan yang direncanakan yang dibuat dalam aktivitas pratinjau. Dalam penyusunan, penulis menguraikan gagasan kami dengan kalimat dan paragraf lengkap. Jika susunan pertama tidak sempurna maka penulis perlu melakukan perbaikan.
  3. Memperbaiki  
Memperbaiki berarti mengevaluasi susunan yang telah dibuat. Dalam memperbaiki, susunan dapat memutuskan untuk memindahkan, menghapus, atau menambahkan kata, kalimat, paragraf, yang akan melengkapi dan memperbaiki penulisan konten.
  4. Pengeditan  
Pengeditan bisa dilakukan secara sistematis yang berarti penulis memperhatikan tata bahasa, ejaan, tanda baca, kapitalisasi yang benar. Selain itu, aktivitas ini memakan waktu dan membutuhkan kesabaran untuk mengidentifikasi kesalahan mekanis.
  5. Penerbitan  
Penerbitan adalah kegiatan berbagi tulisan selesai dengan orang lain. Penulisan akhir dapat dipublikasikan setelah kualifikasi proses atau tahapan penulisan sebelumnya. Kutipan di atas dapat menyimpulkan bahwa kemampuan menulis adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan atau menerapkan kelima komentar umum keterampilan menulis.
- ### 3. METODE PENELITIAN
- #### A. Penelitian Lapangan
1. Observasi  
Observasi dilakukan dengan pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati dalam pembelajaran Bahasa Inggris di kampus STMIK Royal Kisanan.
  2. Laboratorium  
Pengumpulan data dengan melihat berbagai hasil dari laboratorium komputer yang ada di Kampus STMIK Royal Kisanan. Melakukan test dan uji coba terhadap sistem yang pernah ada, ini lebih banyak digunakan ketika proses perancangan dan implementasi.
- #### B. Penelitian Perpustakaan
- Mencari sumber-sumber pustaka dalam mendukung penelitian dan memberikan informasi yang memadai untuk menyelesaikan penelitian ini.



#### 4. ANALISIS dan HASIL

##### 4.1 Model Anaisis

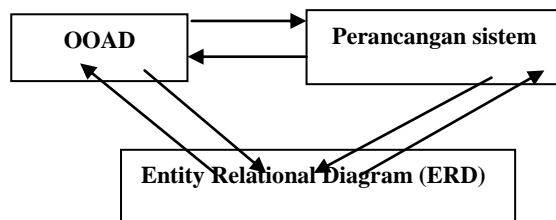
Model analisis diperlukan untuk menghasilkan suatu rancangan sistem yang baik, karena dengan adanya rancangan yang tepat akan menghasilkan sistem yang stabil dan mudah dikembangkan di masa mendatang. perancangan yang kurang baik akan mengakibatkan sistem yang akan di bangun harus di rombak total atau sistem yang di bangun akan sangat berlebihan dari kebutuhan yang di perlukan.



Gambar 2 Use case diagram

##### 4.2 Desain Model OOAD (Object Oriented Analysis Design)

Adapun desain model dari aplikasi OOAD berbasis pada perancangan sistem kemudian menuju Entity Relational Diagram ini sebagai berikut :



Gambar 3 Model OOAD English Speaking Club

##### 4.3 Perancangan objek

Perancangan objek berfokus pada deskripsi objek dan interaksi-interaksinya satu dengan yang lainnya secara rinci. Spesifikasi rinci dari struktur data untuk atribut dan rancangan procedural dari semua operasi diciptakan selama perancangan objek. Ketampakan dari semua atribut kelas didefinisikan dan antarmuka antara objek-objek dielaborasi untuk mendefinisikan rincian-rinci dari model melewati pesan secara lengkap.

##### 4.4 Perancangan antarmuka pemakai

Pandangan model pemakai menuntun ke proses perancangan antarmuka pemakai, menyediakan scenario yang dielaborasi secara iterasi untuk menjadi sekumpulan kelas-kelas antarmuka. Adapun rancangan-rancangan menu yang akan dibuat dalam aplikasi ini antara lain :

##### 4.5 Rancangan menu utama

Tampilan Utama yang akan ditampilkan pertama kali pada saat diakses. Terdapat penjelasan singkat tentang English Speaking Club. Bagi user yang sudah mempunyai account, dapat langsung masuk melalui form login. Bagi pengunjung baru, silahkan daftar dan mengisi formulir pendaftaran. Dengan mengklik link daftar. Adapun rancangan menu utama seperti gambar berikut ini:



Gambar 4 Rancangan Halaman Daftar



Gambar 5 Rancangan Home User

##### 4.6 Halaman materi User

Halaman materi adalah halaman yang menampilkan daftar *tenses* yang akan di pilih oleh *user*, terdiri atas 16 kategori *tenses*. Halaman ini berfungsi untuk memilih *tenses* yang akan di pilih *user* untuk ditampilkan. Adapun tampilan halaman materi *user* seperti gambar berikut :



Gambar 6 Halaman materi User

#### 4.7 Halaman Latihan Soal

Halaman ini menampilkan daftar soal-soal latihan pada *tenses* yang akan di pilih oleh *user*, terdiri atas 16 kategori soal *tenses*. Halaman ini berfungsi untuk memilih materi soal *tenses* yang akan di pilih *user*. Adapun tampilan halaman latihan soal seperti gambar berikut :



Gambar 7 Halaman Latihan Soal



Gambar 8 Halaman Isi Latihan Soal

#### 4.8 Halaman Nilai

Halaman ini berfungsi untuk mengetahui nilai yang didapat oleh *user* ketika menjawab pertanyaan yang diberikan oleh admin. Adapun tampilan halaman nilai seperti gambar berikut



Gambar 9 Halaman Nilai



Gambar 10 Halaman Daftar Nilai

#### 4.9 Halaman Input Nilai

Halaman ini merupakan tampilan di mana admin menginputkan nilai *user*. setelah kita mengklik input nilai, maka kita dapat menginputkan nilainya. Adapun tampilan halaman input nilai seperti gambar berikut :



Gambar 11. Halaman Input Nilai

### 5. KESIMPULAN dan SARAN

Setelah dilakukan semua proses dalam penelitian ini, maka dapat diambil beberapa kesimpulan :

- Rancangan aplikasi pengajaran bahasa Inggris berbasis web ini bertujuan untuk memperkenalkan salah satu sistem pengajaran teknologi informasi lain bagi para penggunanya, dengan tidak mengabaikan sistem pengajaran yang telah ada sebelumnya.
- Dengan adanya metode pengajaran seperti ini, diharapkan semua penggunanya dapat dengan mudah dan cepat mempelajari *tenses*.
- Dengan adanya metode pengajaran ini penggunanya bisa belajar tanpa mengenal batas ruang dan waktu.
- Membantu para penggunanya untuk mendapatkan materi maupun informasi lain mengenai susunan kalimat (*structure*) dan khususnya penulisan (*writing*).
- Aplikasi ini hanya hasil dari analisis dan perancangan, bagi programmer ataupun pengembang aplikasi yang ingin

membuatnya menjadi aplikasi yang utuh dan lebih baik sangat diharapkan untuk mengembangkannya lebih baik lagi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] A.R, Nina. (2010). Hafalan Luar Kepala 16 Tenses. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- [2] Fajar Arief Budhi. (2009). Aplikasi Soal-Jawab Sebagai Alat Bantu Proses Pembelajaran Berbasis Web. Semarang : Universitas Diponegoro.
- [3] Fanani,Achmad . (2009). Tips-Tips Terbaik Lolos TOEFL. Yogyakarta: Mitra Pelajar.
- [4] Hariyanto, Bambang. (2004). Rekayasa Sistem Berorientasi Objek . Bandung: Informatika Bandung.
- [5] Hendra.2010, Konsep OOAD (<http://dewa-hendra.blogspot.com/2010/04/i.html>) Diakses pada 14 Desember 2011
- [6] Nugroho, Bunafit. (2009). Latihan Membuat Aplikasi Web PHP dan MySQL dengan Dreamweaver MX (6,7,2004) dan 8. Yogyakarta: Gava Media.
- [7] Nurcholis. (2009). Writing Pendekar Ngarang Inggris Super Cepat. Bandung: Flashbook.